PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 19 de mayo de 2023

Señor (a)
JOHANNA ALEXANDRA GÓMEZ SANTOS
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4603431
Coordinadora Académica - Articulación con la Media - Seguimiento Etapa Productiva - Poblaciones Especiales - Formación Virtual Complementaria
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes mayo del año 2023

Referencia: No CO1.PCCNTR.4603431 del año 2023

GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ identificado con la cédula de ciudadanía No. 88.030.156 de Pamplona, en mi calidad de Contratista del SENA, - Centro Industrial y de Mantenimineto Integral, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro..

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para el contrato la suma TREINTA Y SIETE MILLONES OCHOCIENTOS CUARENTA Y CINCO MIL PESOS M/CTE ($37.845.000). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un (1) pago inicial proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes febrero por valor de DOS MILLONES OCHENTA Y OCHO MIL PESOS M/CTE ($2.088.000), b) Nueve (09) pagos iguales por los meses de marzo a noviembre de 2023, por valor de TRES MILLONES NOVECIENTOS QUINCE MIL PESOS M/CTE ($3.915.000). C) Un pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes de diciembre de 2023, Los Honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la dirección Administrativa y Financiera de la Dirección general, en la cuenta de ahorros Nro. 46770088360 de DAVIVIENDA, cuyo titular es el contratista.

Plazo: Será hasta el día 4 de diciembre de 2023.

OBJETO:
Prestar servicios profesionales de carácter temporal para orientar la formación titulada y complementaria en el programa de articulación con la media programada en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral y su área de influencia en la red de conocimiento informática, diseño y desarrollo de software en el área temática infraestructura, Vigencia 2023.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación.	Cuadro de planeación de las fichas asignadas	Link Acceso Abrir evidencia
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o pedagógicas, procesos de selección, diseño de talleres e instrumentos de evaluación, procesos de Registro calificado y autoevaluación, labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria, actividades de inducción y reinducción, procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación nacional e internacional, identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios, promoción del portafolio de servicios.	Desarrollo de Guias de Aprendizaje en el proceso formativo	Link Acceso Abrir evidencia
3	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	Proceso de formación en las fichas asignadas IE Facundo Navas 2478709, IE Nieves Cortes 2477626, IE Vicenete Azuero 2477549 y 2477550	Link Acceso Abrir evidencia
4	Evaluar los aprendizajes previos y emitir juicios valorativos sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizaje de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
5	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando se desarrolle formación complementaria.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
6	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que		

	la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a) Verificando en el sistema que la totalidad de los aprendices se encuentren matriculados en el respectivo programa de formación. b) Registrar oportunamente los eventos de formación, proyectos y rutas de aprendizaje requeridas para el cumplimiento de las metas institucionales. c). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos en caso de requerirse, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. d). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	Reporte de Eventos y Evalucion de Juicios	Link acceso Abrir evidencia
7	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
8	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
9	Apoyar el seguimiento de la etapa productiva de los aprendices del centro de formación y sus sedes de acuerdo a su perfil y cumpliendo con el procedimiento de formación profesional integral. (cuando aplique).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
10	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
11	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
12	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	Utilización de LMS Territorium en fichas asignadas	Acceso Link Abrir Evidencias
13	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor		

	en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
14	Apoyar los procesos de Contratación de Bienes y Servicios en todas sus etapas Preparatoria (requerimiento de la necesidad, cotizaciones, consolidación de información, verificación de precios en el mercado), Precontractual(evaluaciones, respuesta observaciones) y post contractual (apoyo técnico de la ejecución).	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
15	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
16	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA
17	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual	NO SE REALIZÓ ACTIVIDAD DURANTE EL MES EN CURSO	NO APLICA

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No.

9450071669 de la planilla, aportes en línea del mes de abril. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Declaración bajo la gravedad de juramento.

Me permito declarar **bajo la gravedad de juramento** que durante el periodo objeto de cobro SI____NO_X_ he suscrito otro u otros contratos con entidade(s) del Estado el (los) cual(es) se encuentra(n) en ejecución; la anterior declaración de acuerdo con lo establecido en el numeral 5º de la Directiva Presidencial No. 001 de 2022, a fin de identificar potenciales conflictos de interés y hacer la gestión del riesgos para la toma de decisiones dentro del principio de la debida diligencia frente a la ejecución de los contratos de prestación de servicios profesionales o de apoyo a la gestión.

Nota: En el evento de señalar **SI,** el análisis efectuado por el supervisor y ordenador de pago deberá quedar documentado y publicado en el SECOP II en los documentos relacionados en el archivo Gestión Contractual GC_ del periodo objeto de cobro.

Evidencias en (xx) folios

Cordialmente,

Gustavo Alonso Villamizar Ortiz
Contratista
C.c. No. 88.030.156 de pamplona

Recibí a satisfacción:

Johanna Alexandra Gómez Santos
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4603431
Coordinadora Académica - Articulación con la Media - Seguimiento Etapa Productiva - Poblaciones Especiales - Formación Virtual Complementaria

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	
Denominación del Programa de Formación	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	228185
Nombre del Proyecto	IMPLEMENTACION DE UNA BASE DE DATOS PARA LA GESTION DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO PARA LOS RECURSOS TELEINFORMATICOS DE LOS COLEGIOS ELABORAR PLAN DE ACCION INTEGRAL DE SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO PARA EL EQUIPOS DE COMPUTO Y REDES DE DATOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ARTICULADAS
Código del Proyecto	1592376
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ** — **REGINAL SANTANDERCENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRA**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES		
			OBTENER LA INFORMACION REQUERIDA POR SU ESPECIALIDAD UTILIZANDO REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLOBORATIVO SEGÚN LAS TENDENCIAS DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMINICACION	AA-1 UTILIZA LAS REDES SOCIALES Y LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLABORATIVO PROMICIONANDO LA IDEA DE NEGOCIO AA-2 CREA Y PARTICIPA EN LAS REDES SOCIALES TENIENDO EN CUNTA LAS NORMAS EMPRESARIALES Y ACADEMICAS	32	8	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO 4, JUEGO DE ROLES	COMPUTADORES DE ESCRITORIO Y/O PORTÁTILES CON ACCESO A INTERNET, SISTEMAS OPERATIVOS, SOFTWARE DE APLICACIÓN MICROSOFT OFFICE 2013 VIDEOBEAM	N.A	1	CREA REDES SOCIALES EN LA WEB Y PARTICIPA EN ELLAS UTILIZANDO HERRAMIENTAS WEB 2.0.	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS WEB 2.0 CUESTIONARIOS - TEST DE PREGUNTAS SOBRE REDES SOCIALES (EDUCAPLY.COM) DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO – USO DE LAS HERRAMIENTAS TICS. PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO BLOG EMPRESARIAL LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL – PÁGINA WEB EMPRESARIAL. LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL- RED SOCIAL EMPRESARIAL

PLANEACION	DOCUMENTAR Y DISEÑAR UNA DE BASE DE DATOS SOBRE UN SERVIDOR QUE ADMINITRARE Y GESTIOENE LOS EQUIPOS DE COMPUTO CONECTADOS A LA RED DE DATOS.	APLICAR HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS, REDES SOCIALES Y COLABORATIVAS DE ACUERDO CON EL PROYECTO A DESARROLLAR	APLICAR HERRAMIENTAS OFIMATICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	AA-1 ELABORAR DOCUMENTOS UTILIZANDO EL PROCESADOR DE TEXTO. AA-2 REALIZA INFORMES UTILIZANDO GRAFICAS, MACROS ,TABLAS Y FUNCIONES BÁSICAS DE LA HOJA DE CÁLCULO AA-3 ELABORA PRESENTACIONES APLICANDO LAS FUNCIONES BÁSICAS DE LAS PRESENTACIONES DE DIAPOSITIVAS	80	20	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO 4, JUEGO DE ROLES	COMPUTADORES DE ESCRITORIO Y/O PORTÁTILES CON ACCESO A INTERNET, SISTEMAS OPERATIVOS, SOFTWARE DE APLICACIÓN MICROSOFT OFFICE 2013 VIDEOBEAM	N.A	1	UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE TRABAJO COLABORATIVO PARA LA RESOLUCIÓN DE UN PROBLEMA.	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS WEB 2.0 TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS TEST DE PREGUNTAS SOBRE MICROSOFT OFFICE DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL – LIBRO DE EXCEL. LISTA DE CHEQUEO PRESENTACIÓN DE INMOBILIARIA CASTILLO LISTA DE CHEQUEO FOLLETO EMPRESARIAL
			CONSTRUIR BASES DE DATOS UTILIZANDO UN SISTEMA DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS RELACIONAL PARA USO PERSONAL EN PEQUEÑAS ORGANIZACIONES	AA-1 CREAR UNA BASE DE DATOS RELACIONAL EN ACCESS, TENIENDO EN CUENTA LOS CONCEPTOS BASES DE DATOS	32	8	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.	NA	1	MANEJADOR DE BASE DE DATOS, COMBINADOS CON HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	CONOCIMIENTO: CUESTIONARIOS - TEST DE PREGUNTAS SOBRE BASE DE DATOS DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO – BASE DE DATOS. TECHNOHOUSE PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL
			1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AA-1 RESOLVER UN PROBLEMA UTILIZANDO UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A EVENTOS	32	8				1	UTILIZA LAS ESTRUCTURAS PROPIAS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A EVENTOS	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS DIAGRAMA DE FLUJO Y SEUDOCÓDIGO DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO ELABORACIÓN DEL PROGRAMA

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	
Denominación del Programa de Formación	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	228185
Nombre del Proyecto	REALIZAR MANTENIMIENTO PARA EQUIPOS DE CÓMPUTO Y DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL SECTOR ACADÉMICO ARTICULADO CON EL SENA
Código del Proyecto	1592376
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ** — **REGINAL SANTANDERCENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
			SELECCIONAR HERRAMIENTAS, EQUIPOS Y MATERIALES NECESARIOS PARA LA EJECUCIÓN DE LA OBRA DE CABLEADO Y/O RED INALÁMBRICA, DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEFINIDAS EN EL DISEÑO.	AA-1. REALIZA EL TENDIDO DEL CABLE ELECTRICO Y EL POLO A TIERRA AA-2 INTERPRETA EL DISEÑO Y LOS PLANOS ARQUITECTONICOS DE LA RED DE DATOS Y ELECTRICOS AA-3 REALIZA EL TENDIDO DEL CABLEADO HORIZONTAL UTILIZANDO GABINETES PANELES DE CONEXION AA-4 IDENTIFICA LOS DISPOSITIVOS ACTIVOS EN UNA RED CABLEADA E INALAMBRICA	128	32	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. (30 COMPUTADORES, VIDEOBEAM, ROUTER INALÁMBRICO, SWTICH DE 8 PUERTOS, PATCH PANEL DE 24 PUERTOS, TARJETAS DE RED CABLEADA E INALÁMBRICA, PONCHADORA DE RED, PONCHADORA DE IMPACTO, PELACABLES, PROBADOR DE RED, KIT DE DESTORNILLADORES DE		1	PROBAR LA CONECTIVIDAD DE LA RED. MONTAR LA SOLUCIÓN DE RED INALÁMBRICAS IDENTIFICAR DISPOSITIVOS ACTIVOS DE INTERCONEXIÓN UTILIZADOS EN REDES CABLEADAS E INALÁMBRICAS. REALIZAR LA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE LA INSTALACIÓN DEL	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: REALIZAR EL INFORME TÉCNICO CON LOS PROCEDIMIENTOS	

EJECUCION	EJECUTAR LA PUESTA EN MARCHA DE LA RED DE DATOS DEJANDO OPERATIVO EL SERVIDOR, PARA GESTION Y ADMINISTRACION DE LA BBDD.	IMPLEMENTAR LA ESTRUCTURA DE LA RED DE ACUERDO CON UN DISEÑO PREESTABLECIDO A PARTIR DE NORMAS TÉCNICAS INTERNACIONALES.	INSTALAR EL CABLEADO ESTRUCTURADO Y/O LA RED INALÁMBRICA DE ACUERDO CON LAS NORMAS Y ESTÁNDARES DE CABLEADO Y SEGURIDAD VIGENTES.	AA-1 IDENTIFICA Y RECONOCE LOS ELEMENTOS ACTIVOS Y PASIVS DE UNA RED AA-2 REALIZA EL MONTAJE DE RED INALAMBRICA	56	14	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. (30 COMPUTADORES, VIDEOBEAM, ROUTER INALÁMBRICO, SWTICH DE 8 PUERTOS, PATCH PANEL DE 24 PUERTOS, TARJETAS DE RED CABLEADA E INALÁMBRICA, PONCHADORA DE RED, PONCHADORA DE IMPACTO, PELACABLES, PROBADOR DE RED, KIT DE DESTORNILLADORES DE PUNTA PLANA Y PHILLIPS, MULTÍMETRO)	100 RJ45 CT 5E, 100 FUNDAS PROTECTORAS PARA CONCETOR RJ45 10 JACK CAT 5E, 50 METROS DE CABLE UTP, LIMPIADOR DE CONTACTO ELECTRÓNICO	1	INTERPRETAR EL DISEÑO Y LOS PLANOS ARQUITECTÓNICOS, DE RED Y ELÉCTRICOS. MONTAR EL SISTEMA DE CABLEADO ESTRUCTURADO REALIZAR LA CERTIFICACIÓN DEL CABLEADO ESTRUCTURADO	PROCEDIMIENTOS REALIZADOS A LA RED UTILIZANDO SOFTWARE DE VERIFICACIÓN PARA UNA RED INALÁMBRICA DE INFRAESTRUCTURA.	
			CERTIFICAR EL CABLEADO ESTRUCTURADO DE ACUERDO CON NORMAS Y ESTÁNDARES VIGENTES.	AA- 1 REALIZA LA CERTIFICACIÓN, MANTENIMIENTO Y SOPORTE DE LAS SOLUCIONES DEL CABLEADO ESTRUCTURADO	12	8	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. (30 COMPUTADORES, VIDEOBEAM, ROUTER INALÁMBRICO, SWTICH DE 8 PUERTOS, PATCH PANEL DE 24 PUERTOS, TARJETAS DE RED CABLEADA E INALÁMBRICA, PONCHADORA DE RED, PONCHADORA DE IMPACTO, PELACABLES, PROBADOR DE RED, KIT DE DESTORNILLADORES DE PUNTA PLANA Y PHILLIPS, MULTÍMETRO)		1	INTERPRETAR EL DISEÑO Y LOS PLANOS ARQUITECTÓNICOS, DE RED Y ELÉCTRICOS. MONTAR EL SISTEMA DE CABLEADO ESTRUCTURADO INSTALAR Y CONFIGURAR LOS COMPONENTES DE HARDWARE Y SOFTWARE PARA LA RED INALÁMBRICA. APLICAR NORMAS DE HIGIENE Y SEGURIDAD INDUSTRIAL	DESEMPEÑO: SIMULAR PROCEDIMIENTOS DE MONTAJE Y PRUEBA DE RED DE DATOS CABLEADA E INALAMBRICA ETHERNET SIGUIENDO LAS NORMAS ESTABLECIDAS.	
													EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO : EVALUACIÓN CONCEPTO DE MODELO DE OSI Y

			DOCUMENTAR TÉCNICAMENTE EL PROCESO DE INSTALACIÓN DE UN PROYECTO DE CABLEADO ESTRUCTURADO Y/O RED INALÁMBRICA, DE ACUERDO CON LAS NORMAS Y ESTÁNDARES VIGENTES	AA-1 REALIZAR UNA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA SEGÚN LAS NORMAS QUE RIGEN LAS TELECOMUNICACIONES SEGÚN EL CASO DE ESTUDIO PLANTEADO. AA-2 SELECCIONAR LOS RECURSOS FÍSICOS DEL PROYECTO DE CABLEADO ESTRUCTURADO Y O DE LA RED INALAMBRICA DE ACUERDO CON EL PLAN DE ACTIVIDADES AA-3 MONTAR LA SOLUCIÓN DE RED CABLEADA E INALAMBRICA	64	16	1. AUTOAPRENDIZAJE 2, APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. (30 COMPUTADORES, VIDEOBEAM, ROUTER INALÁMBRICO, SWTICH DE 8 PUERTOS, PATCH PANEL DE 24 PUERTOS, TARJETAS DE RED CABLEADA E INALÁMBRICA, PONCHADORA DE RED, PONCHADORA DE IMPACTO, PELACABLES, PROBADOR DE RED, KIT DE DESTORNILLADORES DE PUNTA PLANA Y PHILLIPS, MULTÍMETRO)	100 RJ45 CT 5E, 100 FUNDAS PROTECTORAS PARA CONCETOR RJ45 10 JACK CAT 5E, 50 METROS DE CABLE UTP, LIMPIADOR DE CONTACTO ELECTRÓNICO	1	DILIGENCIA EL INFORME TÉCNICO CON LOS PROCEDIMIENTOS REALIZADOS AL RESTAURAR LA CONECTIVIDAD EN LA RED INSTALAR LOS SEGMENTOS DE DUCTERÍA (CANALETA, TUBOS, OTROS) DE LA RED. TENDER EL CABLEADO HORIZONTAL (COAXIAL , UTP , FO, OTROS), GABINETES, PANELES DE CONEXIÓN Y EL CABLEADO VERTICAL	DE MODELO DE OSI Y TCP-IP EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO: INFORMES DE PRÁCTICAS DE LA IDENTIFICACIÓN DEL MODELO DE OSI Y TCP-IP EVIDENCIAS DE PRODUCTO: TRES INFORMES DE CAMPO, DONDE SE DESARROLLE LA RESPECTIVA PRÁCTICA. LOS INFORMES SON PRESENTADOS PAULATINAMENTE CUANDO EL APRENDIZ TERMINE LA ACTIVIDAD. AL FINALIZAR EL TIEMPO TOTAL DE LA GUÍA, LOS TRES INFORMES DEBIERON SER PRESENTADOS.	

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:** Técnico en mantenimiento de equipos de computo.
- **CÓDIGO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:** 233105
- **NOMBRE DEL PROYECTO:** Presentación de servicios de soporte y mantenimiento a equipos de computo y dispositivos móviles basadas en metodologías de calidad en PYMES.
- **FASE DEL PROYECTO:** ANALISIS
- **ACTIVIDAD DE PROYECTO:** Revisar inventario e identificar el estado de los equipos a intervenir segun manuales técnicos y los requermientos del cliente
- **COMPETENCIA:** Reparar dispositivos móviles de acuerdo con manuales de servicio y parámetros funcionales.
- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:** Planear los recursos para el mantenimiento de dispositivos móviles, de acuerdo con el procedimiento a realizar

- **DURACIÓN DE LA GUÍA**: 10 horas.

2. PRESENTACION

La reparación de móviles se ha convertido en todo un fenómeno DIY (Do-It-Yourself). Piezas como la pantalla, la cámara o la propia carcasa acostumbran a ser componentes que se pueden sustituir por uno mismo con un poco de paciencia y, sobre todo, con las herramientas necesarias.

Las herramientas para reparar móviles que se utilizan en las tiendas o en los servicios de asistencia técnica están al alcance de todo el mundo. De hecho, rara vez se necesita recurrir a herramientas que vayan más allá de un determinado destornillador, una púa de plástico para hacer palanca y dos o tres accesorios más que tienen un precio irrisorio.

Los celulares, como los ordenadores, pueden presentar dos tipos de averías: de carácter software y hardware. En el primer caso, para **reparaciones software**, es imprescindible contar antes de pasar a la reparación con:

- **Manual en detalle** del funcionamiento del modelo del móvil a reparar.
- **Un aplicación de diagnóstico** del celular en cuestión. Generalmente suelen ser Apps que pueden instalarse en un ordenador y, desde el mismo, mediante conexión USB, realizar un análisis del teléfono móvil a nivel software.

El otro tipo de **avería es a nivel *hardware***. Es decir, el *smartphone* no funciona por las siguientes razones:

- Falla el micrófono.
- Falla el altavoz.
- Falla la pantalla.

www.sena.edu.co
SENAComunica

- Falla el conector de carga.
- Falla la cámara de fotos.
- La batería no carga debidamente o se descarga muy rápidamente.
- Hay daño en la placa base.

Y así otro tipo de averías relacionadas exclusivamente con los componentes *hardware* del teléfono. En la mayoría de los casos no cabe otra opción que **abrir el teléfono**. Dado que los celulares de última generación son más sofisticados que los anteriores, la forma de abrirlos, en muchos casos, requiere de unas **herramientas más modernas**. De forma general, en la imagen de abajo se puede ver un ejemplo de lo estrictamente necesario para abrir un teléfono y poder manipularlo con seguridad:



3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial

Que se caiga el teléfono y se rompa la pantalla puede arruinarle el día a cualquiera. Aunque la mayoría de teléfonos móviles no están diseñados para poder ser reparados por nosotros mismos, con las herramientas adecuadas y un poco de conocimiento nos podemos ahorrar bastante dinero en reparaciones.

Seguramente no haría falta decirlo, pero al abrir tu teléfono móvil hará que pierdas la garantía del fabricante si aún la tienes. Si tienes contratado un seguro para el Smartphone no podrás hacer ninguna reclamación una vez hayas elegido auto reparar el teléfono. Si te sientes cómodo con un destornillador de precisión y con los componentes electrónicos, vamos a ello. En contra, si estás

www.sena.edu.co
SENAComunica

inseguro o no te quieres arriesgar, habla con el fabricante o con algún reparador de móviles antes de abrir el teléfono.

Me reuno con mi compañero y respondo:

- **Te atreverías a realizar tu mismo la reparación de tu dispositivo móvil (celular)? Porque?**
  Yo , me atrevería ya que me encanta la reparación y quiero aprender como funciona que tiene y como lo puedo reparar, claro que, si mi celular esta nuevo y aun tiene garantía lo mejor seria llevarlo al vendedor para cambiarlo ya que algo esta mal.
- **Cuales serian las consecuencias de realizar un mal procedimiento?**
  Al realizar un desensamble de un teléfono podemos hacer mas fuerza de lo necesario y llegar a dañar pantallas , micrófonos flex y muchos otros componentes del celular, de igual forma a la hora de hacer un cambio de fireware podríamos estar dañando el sistema de arranque de móvil generando asi perdida total o gastos innecesarios para reparar algo que estaba bueno.

3.2. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Actividad 3.2.1. Cuestionario.
Responda las siguientes preguntas:

- Que diferencia existe entre el manual y la ficha técnica de un celular?
  Se llama ficha técnica al documento que nos expone las características principales de algo, sea cual sea el objeto.
  Un manual de usuario está diseñado específicamente para describir en detalle las funciones del dispositivo.

Bajo este contexto se puede decir que la diferencia entre ellas es que la la ficha técnica muestra rasgos del dispositivo mientras que el manual muestra todo en detalle.

- Cuales son los daños mas frecuentes que se presentan en los equipos celulares?

1. Teléfono Lento
2. Poca Duración de La Batería
3. Teléfono Sobrecalentado
4. Espacio de Almacenamiento Lleno
5. Las Aplicaciones Se Detienen
6. El Teléfono No Responde
9. Teléfono Mojado
10. Puerto de Carga Dañado

Las caídas y pantallas rotas
El ataque de los virus
El móvil se apaga o reinicia solo
Problemas de audio

www.sena.edu.co
SENAComunica

- Cuales son las herramientas necesarias para realizar la reparación de un dispositivo celular? Describa su funcionamiento y adjunte imágenes.

1.- Destornilladores de precisión.



Los destornilladores de precisión son ideales para realizar la apertura de los smarphone, estos nos ayudan a quitarlos tornillos sin ningún problema.

Kit para Apertura de Móviles.



La sets de apertura son herramientas especiales para abrir un smarphone sin dañarlo, estas están hechas de plástico blando, son resistentes y vienen en presentaciones de sets con diferentes tipos y puntas.

Cable cargador múltiple.



Este cargador multiple es ideal para la conección de diferentes equipos con este podemos ensallas puertos de carga y reparaciones de software

Alicate Multiuso.



Un alicate multiuso es una excelente herramienta para un taller de celulares. Su disposición de herramientas pequeñas, permite realizar varias tareas, con la practicidad de tenerlas todas a la mano y ocupar poco espacio.

www.sena.edu.co
SENAComunica

Pinza de corte para electrónica.



Las pinzas de corte tienen suficiente filo para hacer cortes precisos y limpios, no son tan invasivas, por su forma de la punta, y tienen mangos de goma antiestáticos y ergonómicos. Debe haber una pinza de estas en cada estación de trabajo, pero no te preocupes, no son tan costosas.

Multímetro Digital.



ambién conocido como polímetro, este aparato debe ser la primera adquisición para un taller de celulares. Es muy útil en diferentes aspectos, desde medir tensiones e intensidades, comprobar estado de los componentes, hasta continuidad entre puntos y muchas funciones más. Es indispensable.

Pulsera Antiestática.



La pulsera antiestática es muy importante para proteger los equipos cuando trabajas en ellos. Con ellas evitas que una carga de estática de tus manos pueda dañar los componentes mientras los manipulas. Es lo que se conoce como daño por ESD.

uego de Pinzas Punta Fina.



Las pinzas punta fina son especiales para trabajos de precisión. Puedes sujetar componentes SMD, cables y todo aquello que no puedes agarrar con los dedos directamente. Estas pinzas deben tener aislamiento térmico y eléctrico.

www.sena.edu.co
SENAComunica

Tercera Mano con Lupa.



Bueno, creemos que su nombre se explica solo. Y la vas a necesitar desde el mismo comienzo de tu proyecto de taller. Por eso está entre las primeras herramientas que debes compra

Soldador de Lapiz o Cautín.



El cautín es una herramienta de las más usadas en electrónica. Con él, calentamos el estaño y hacemos que los componentes queden unidos eléctricamente. Estos cautines usan mucho calor para tal fin y se debe tener cuidado al manipularlos.

Limpiador Ultrasónico.



Los limpiadores ultrasónicos son muy usados en un taller de celulares. Son muy útiles para limpieza de circuitos electrónicos y piezas de los celulares.

Microscopio para Electrónica.

A medida que avanza la tecnología, los componentes son aún más pequeños. Por esto, es necesario en un taller de reparaciones de celulares, un microscopio para electrónica. Si es posible que tenga pantalla digital donde puedas ver el trabajo que realizas sin forzar la vista.

www.sena.edu.co
SENAComunica



Kit de Herramientas Auxiliares para Soldadura.



Este kit es necesario cuando realizas trabajos en las tarjetas. Por lo general está provisto de cepillo, rayador, tenedor, horquilla, gancho, agujas y escariador. Es indispensable tener un juego de estas herramientas y la tengas a la mano. Son herramientas de uso diario.

Estación de Soldadura.



Si ya estás haciendo trabajos un poco más avanzados, o quieres asegurar la compra porque sabes que la vas a necesitar tarde o temprano, aquí te presentamos la estación de soldadura electrónica. Mucho más avanzado que un cautín simple, esta estación permite controlar mejor la soldadura y aguanta mayores regímenes de trabajo.

Sujetador para soldadura.



Los sujetadores para soldar son unos dispositivos donde puedes colocar la placa mientras le realizas algún trabajo de limpieza o de soldadura. Con ellos garantizas que la placa no tenga ningún contacto con cualquier otra cosa, y te permite mantener la pieza fija y segura.

Desoldador.

El Desoldador es la herramienta que te sirve para reparar un error en una soldadura mal hecha. También sirve cuando quieres recuperar componentes de tarjetas que ya están dañadas. A veces, vienen presente en kits de compra de cautines, pero también lo puedes

comprar solo.

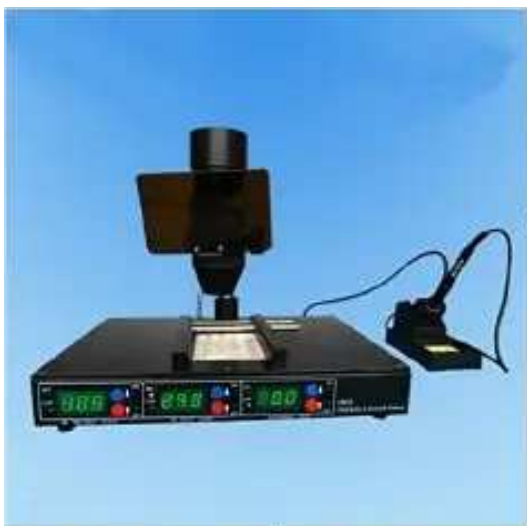


Fuente de Alimentación.



También es conocida como Fuente de Poder, o Fuente de Energía. Con ella puedes poner a prueba las diferentes reparaciones que estés haciendo. Es ideal que puedas regular el voltaje y el amperaje que usas y que sea de fácil visualización.

Estación de soldadura por infrarrojo.



Para trabajos de soldadura que necesitan mayor precisión y no puedas aplicar mucho calor para no deteriorar otros componentes, existe la estación de soldadura por infrarrojo. No consideramos este equipo como uno de los básicos, pero es de tomar en cuenta ya que este tipo de trabajos te puede llegar.

- Que pasos se deben seguir para reparar un celular?

Lo primero de todo es detectar la avería tanto hardware como software. Y, una vez detectada, ver la gravedad de misma. Para ello es importante tomar su tiempo y realizar una serie de pruebas.

Si diagnosticamos que la falla es de hardware se debe empezar a realizar las posibles soluciones mas básicas si no da proceder a destapar.

- Abrir el teléfono con las herramientas adecuadas
- Volver a revisar la avería con el teléfono abierto
- Remplazar el componente
- Tomar bien nota del modelo del *smartphone*, versión de software, etc. Algunas piezas varían según van evolucionando los modelos.

www.sena.edu.co
SENAComunica

- Elegir un proveedor de componentes serio y oficial.
- Cerrar el celular y realizar pruebas de comprobación

- Que cuidados se deben tener en cuenta a la hora de iniciar el desensamble del equipo?

  Tener la manilla antiestática
  Contar con la herramienta necesaria

  Tener paciencia y hacerlas coass sin fuerza o precion exagerada
  Tener cuidado y paciencia.

3.3. Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

En esencia, un teléfono móvil es un receptor/transmisor que recibe y envía ondas electromagnéticas de radiofrecuencia.

El terminal transforma las ondas sonoras de nuestra voz en ondas electromagnéticas que se mueven en el aire y que son reenviadas al destinatario del mensaje, mediante una o más antenas repetidoras.

Para que haya servicio en un territorio determinado sin que aparezcan zonas fuera de cobertura, las redes inalámbricas operan dividiendo el terreno en cuadrículas denominadas “celdas”.

En cada una de estas celdas se instalan una o más antenas repetidoras. Cada celda cubre desde unas pocas manzanas de una ciudad hasta extensiones de aproximadamente unos 200 km2.
Cada una de estas celdas usa un conjunto de frecuencias de radio que facilitan la comunicación en esa área en particular.

Las frecuencias que están dentro de una celda tienen lo que se conoce como ancho de banda, que permite “incluir” un elevado número de canales para que un gran número de usuarios puedan comunicarse mediante un teléfono móvil sin que exista ningún tipo de interferencia.

Actividad 3.3.1. Como funciona un celular?

Lo primero que debemos saber es, como funciona un Teléfono Celular, y para ello nada mejor que

www.sena.edu.co
SENAComunica

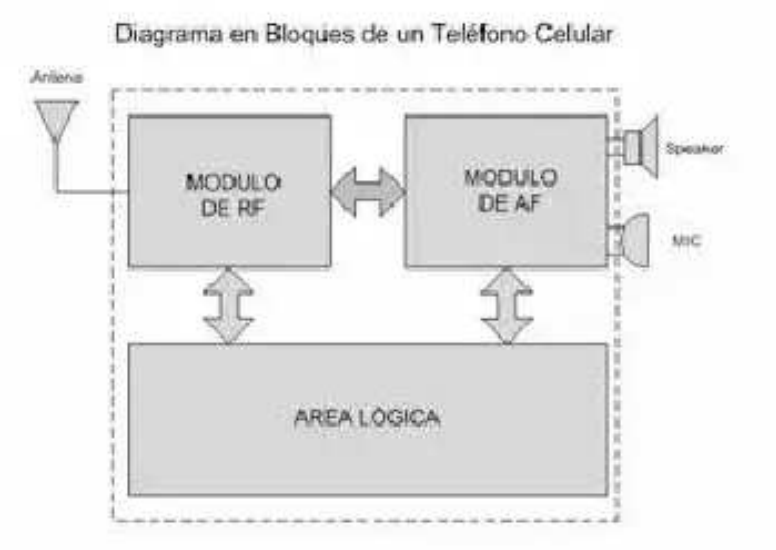
entender su funcionamiento a través de diagramas en bloques, un teléfono celular, se representa completamente con tres bloques principales. Cuales son?

Modulo de fadiofrecuencia

Modulo de audiofrecuencia

Modulo lógico de control

- **Haga un diagrama de bloques que ilustre cada bloque y explique su funcionamiento.**



Área de RF (Radio frecuencia)

Se divide en dos áreas RX (Recepción) y TX (transmisión).

Es el área encargada de todo el procesamiento de señal, tanto de señal entrante como saliente del teléfono.

La señal de RF ingresa a través de la antena al circuito receptor de RF, allí es donde se demodula la señal Y se realiza un filtrado donde sale la señal de F.I. (frecuencia intermedia) que será enviada al Modulo de AF (audio frecuencia) que a su salida de los parlantes nos darán Voz (audio).

Pero un teléfono no solo es un receptor, también es un transmisor, es este caso, analizamos el recorrido del audio que ingresa por el micrófono del teléfono, la señal de audio se convierte en una débil señal eléctrica en al entrada del Modulo de AF, es amplificada y enviada al modulo de RF, específicamente al circuito TX de RF para que sea modulada y transmitida a través de la antena del teléfono.

Área de AF (Audio frecuencia)

Es el área se encarga de la conversión de la F.I. (frecuencia intermedia) proveniente del modulo de RF, específicamente del área de RX en RF, y se encarga de convertir esta señal en voz, a través de la salida del parlante. A su vez se encarga de procesar el audio que ingresa al teléfono a través del MIC para enviarlo al área de TX en RF y que sea transmitido. En síntesis esta área se encarga de procesar el audio del teléfono celular.

Área Lógica

Es el área que se encarga de procesar todos los datos de entrada y salida del equipo, es semejante en funcionamiento a una PC, dentro del área lógica encontraremos el microprocesador, las memorias: RAM, EEPROM o Memoria Flash, periféricos de entrada y salida de datos, display , teclado, etc.

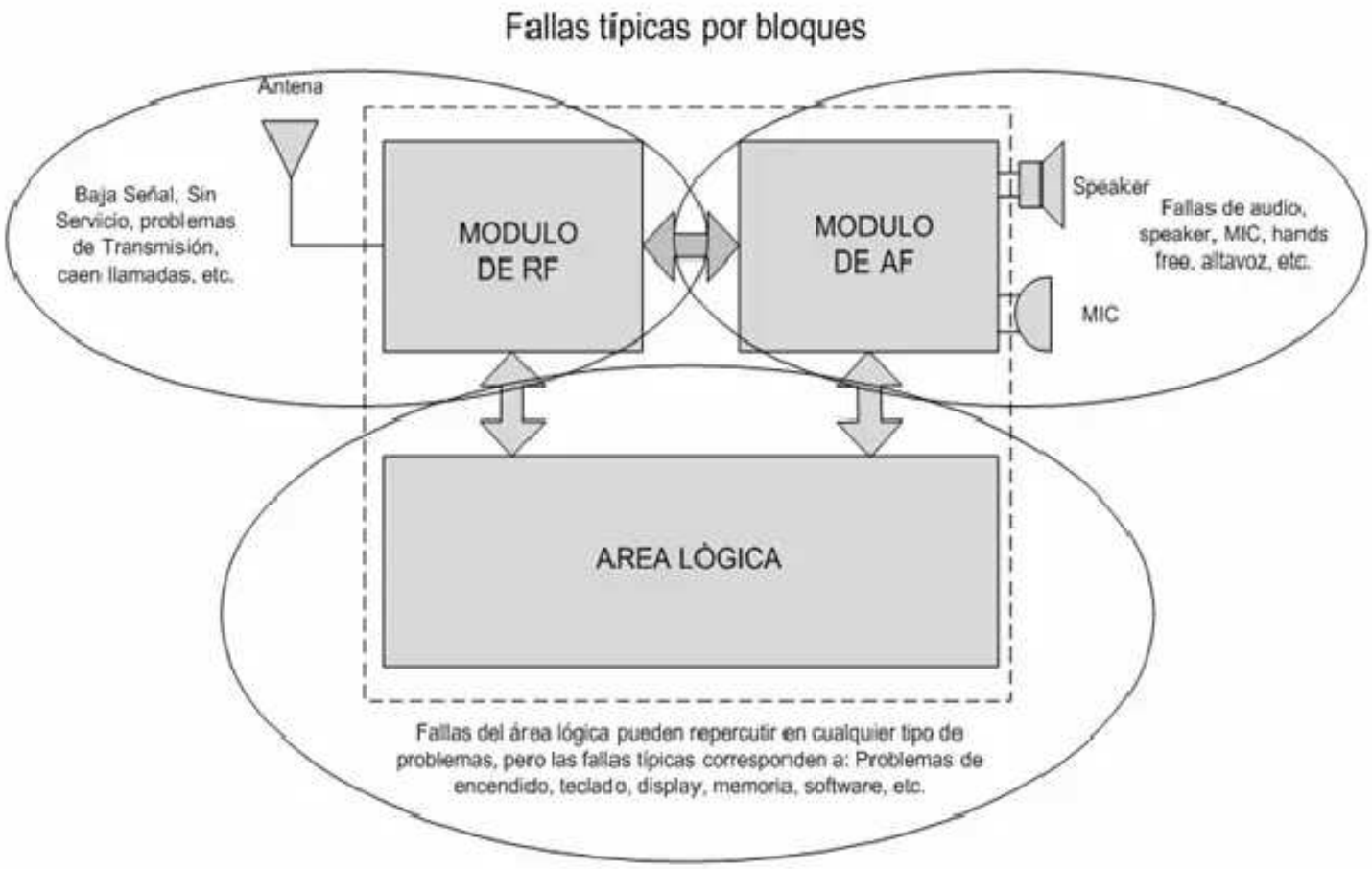
El microprocesador es quien mantiene el control de total del teléfono, pero en base a datos/instrucciones cargados dentro de la memoria del teléfono, estos datos/instrucciones

www.sena.edu.co
SENAComunica

forman lo que conocemos como sistema operativo, ahí esta escrito todo lo que el teléfono puede hacer.

- **¿Por qué debemos saber que funciones básicas realizan estos bloques del teléfono celular?**
  Por que de esta manera podremos diagnosticar fallas en lo móviles ya sean de nivel lógico , como daños en el microprocesador en el arranque o anivel de señal de radio o transmisión del teléfono.

- **Cuales son las fallas mas comunes en estos bloques?**



3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

Un móvil no solo es una carcasa y una pantalla, es una antena, es un procesador, es una memoria, es un sistema operativo. Pero es que además de eso, es un conjunto de piezas ensambladas de tal manera que el resultado final sea reducido, ligero, conectado, resistente y sin fugas. Una obra que puede parecer trivial cuando lo manoseamos y lo guardamos en el bolsillo como si tal cosa, pero los productos tecnológicos por muy pequeños que sean tienen un coste detrás desorbitado.

www.sena.edu.co
SENAComunica



Actividad 3.4.1. Componentes internos de una board

- Escoja un dispositivo móvil del mercado y haga una presentación que incluya la ficha técnica, los componentes internos y la descripción de los elementos (chips o integrados) que conforman **Aplicaciones**

Aplicaciones incluidas: Editor de documentos (Word, Excel, PDF...), Editor de fotografias, SNS
Personalización: Papel de parede, Toques MP3
Utilidades Visor de documentos (Word, Excel, PowerPoint, PDF)

Audio y video
Formatos reproductor de músicaeAAC, MP3, WAV
Formatos reproductor videoH.263, H.264, MP4
Otras características audioAltavoz
RadioFM

Bateria
Bateria tipoIon Litio
Capacidad batería 2150 Amperios hora
Cámara de fotos
CámaraVGA
Características cámara Enfoque automático, Geoetiquetado
Resolución cámara de fotos 5 Megapíxeles
Resolución cámara de fotos (alto)1093 Píxeles
Resolución cámara de fotos (ancho)2592 Píxeles
Tipo de FlashLED
Cámara de vídeo
Captura de vídeoHD a 720p

www.sena.edu.co
SENAComunica

Conexion

ConectividadBluetooth, DLNA, Router WiFi, WiFi 802.11 b/g/n

Conectividad datosEDGE Class 32, GPRS Class 32, HSDPA 7.2 Mbit/s

ConectoresAV 3,5 mm, Micro USB v2.0

Diseño

Centimetros cúbicos103.5 cc

ColoresBlanco, Negro

Dimensiones (alto)142 Milímetros

Dimensiones (ancho)73.6 Milímetros

Dimensiones (profundidad)9.9 Milímetros

Peso170 Gr

GPS

GPSA-GPS, Si

Llamadas y voz

UtilidadesGrabadora de voz, Vibración

Memoria

Expansión memoriamicroSD (hasta 32 Gb), microSD (hasta 8Gb)

Memoria RAM1 Gb

Memoria teléfono4 Gb

Mensajeria

Mensajería Email, Mensajería instantánea (IM), MMS, Push Email, SMS (vista conversación)

Utilidades mensajeríaTexto predictivo

Navegacion

Navegacion protocoloHTML5

Pantalla

Densidad de píxeles220 ppi

Membrana pantallaCapacitiva

Pantalla colores16 millones

Pantalla tipoIPS LCD

Resolución pantalla (Ancho)540 Pixels

Resolución pantalla (Largo)960 Pixels

SensoresAcelerómetro

Tamaño5 Pulgadas

Tecnologia pantalla tactilMultitáctil

Red

Red 3G (HSDPA)2100, 900

Red GSM1800, 1900, 900

www.sena.edu.co
SENAComunica

Sistema

Dual SIMDual SIM

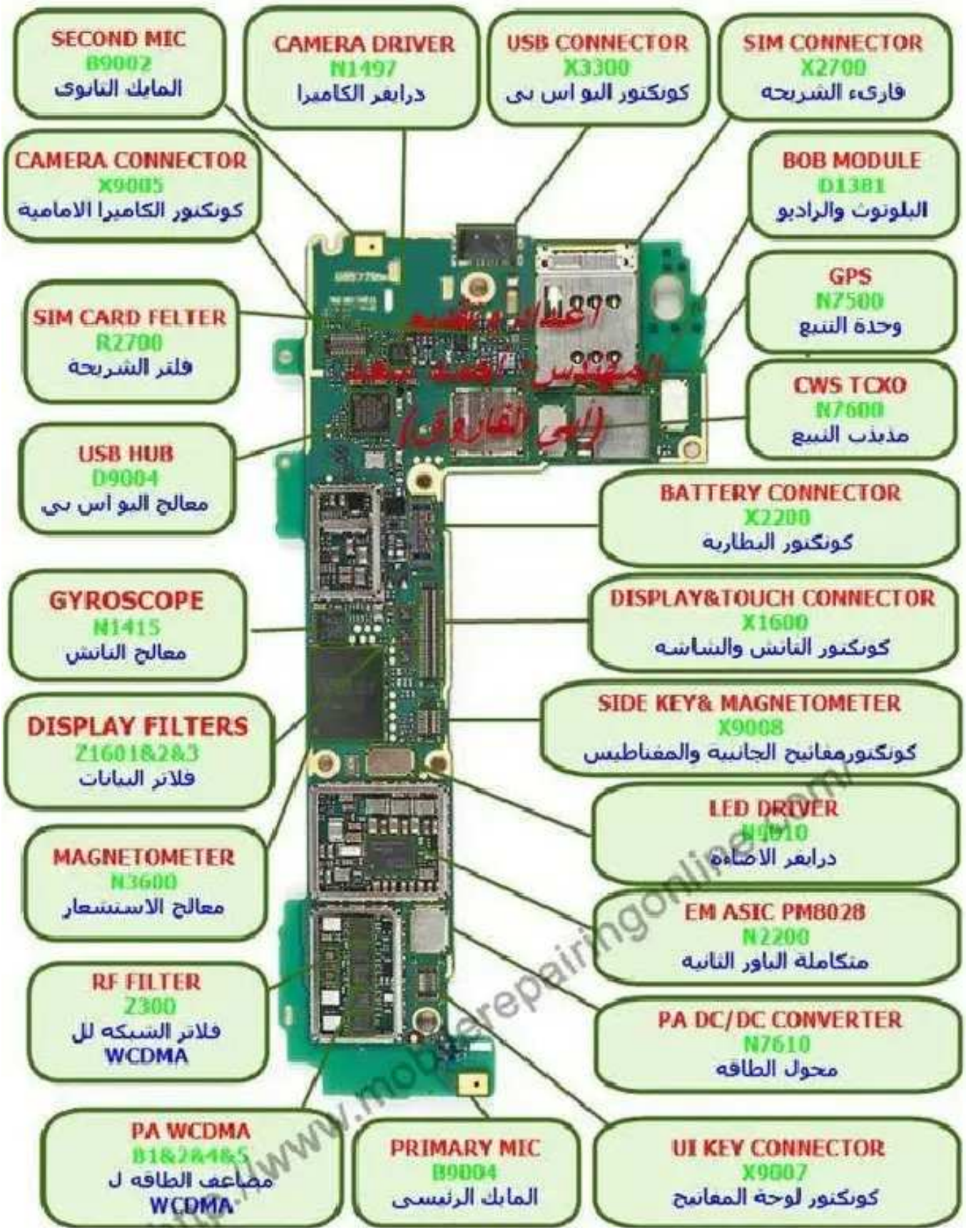
ProcesadorMediatek MT6589, PowerVR SGX544, Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7

Sistema operativoAndroid 4.2 (Jelly Bean)

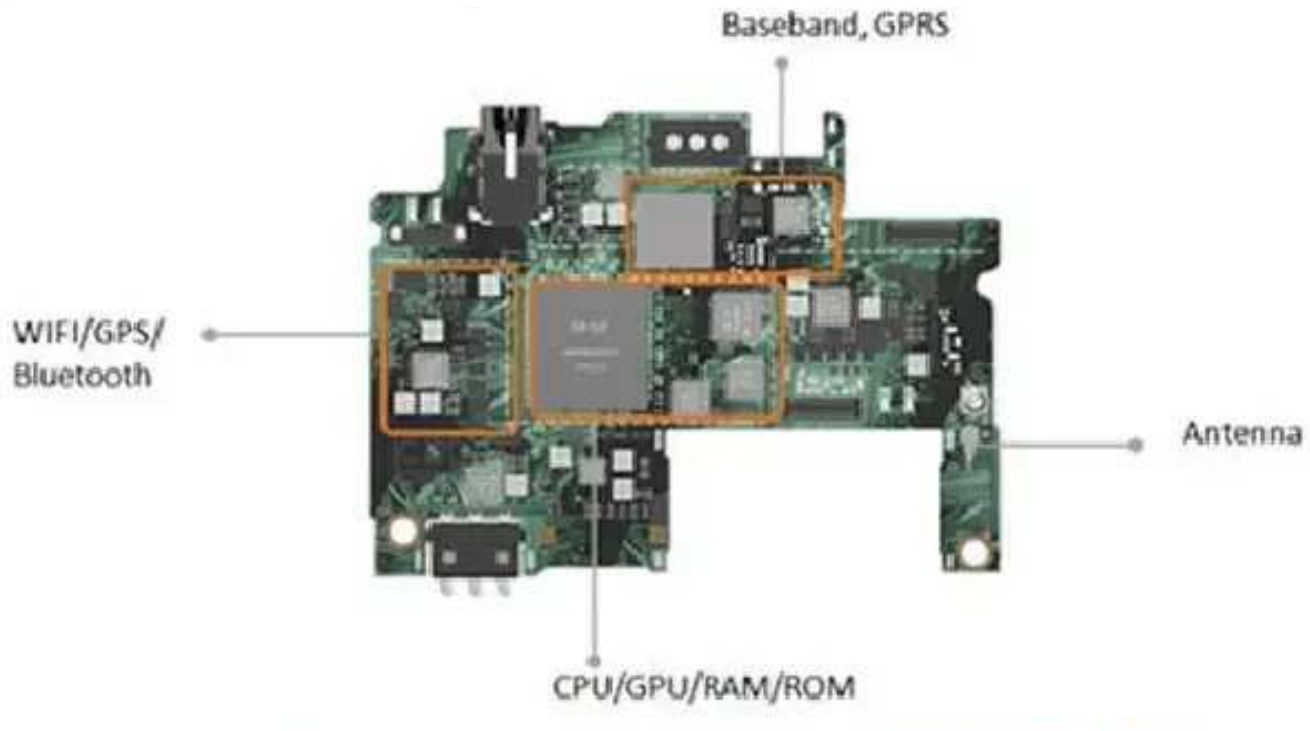
Tecnologia java perfilSi

Teclado y botones

Otras características tecladoAutocorrección de textos



www.mobilerepairingonline.com



3.5. Actividades de Evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Actividades de socialización Cuestionario **Evidencias de Desempeño:** Identificación de los componentes internos de un dispositivo móvil. **Evidencias de Producto:** Cuestionario, diagrama de bloques, presentación de los componentes internos de un celular.	• Planear los recursos para el mantenimiento de dispositivos móviles, de acuerdo con el procedimiento a realizar. • Preparar el entorno de trabajo. • Seleccionar los equipos, materiales y herramientas. • Alistar los equipos, materiales y herramientas. • Interpretar manuales técnicos de dispositivos móviles.	Técnica: Formulación de preguntas Instrumento de Evaluación: Cuestionario

4. GLOSARIO DE TERMINOS

2G

www.sena.edu.co
SENAComunica

En la telefonía móvil, los protocolos de segunda-generación usan una codificación digital e incluyen GSM, D-AMPS (TDMA) y CDMA. Las redes 2G estan siendo utilizadas actualmente en todo el mundo. Estos protocolos soportan comunicaciones de voz de alta velocidad de bits y datos limitados. Estas ofrecen servicios auxiliares como datos, facsimil y SMS. La mayoria de los protocolos 2G ofrecen distintos niveles de cifrado y están dentro de las bandas de 880-915 MHz, 925-960 MHz, 1710-1785 MHz o 1805-1880 MHz.

3G

En la telefonía móvil, los protocolos de tercera-generación soportan velocidades de datos mucho mas altas, medidas en Mbps, planeadas para aplicaciones distintas a las de voz. 3G soporta aplicaciones que requieren de gran ancho de banda como vídeo en movimiento, vídeo conferencia y acceso completo a Internet. Las redes 3G deben poder transmitir datos inalambricos a 144 kilobits por segundo a velocidades de usuarios moviles, 384 KBPS a velocidades de usuarios peatonales y 2 megabits por segundo en ubicaciones fijas.

Android

Es un sistema operativo diseñado para dispositivos de bolsillo. Android es un proyecto de código abierto y esta soportado y desarrollado por Open Handset Alliance (OHA). Google y HTC son miembros de OHA, Google fue la primera compañía en empezar a trabajar con Android y HTC diseño y fabrico la primera computadora de bolsillo con Android.

Banda-Doble

La Banda-Doble se refiere a la capacidad de un dispositivo de comunicarse sobre 2 frecuencias de banda.

Banda-Cuadruple

La Banda-Cuádruple se refiere a la capacidad de un dispositivo de comunicarse sobre 4 frecuencias de banda.

Banda-Triple

La Banda-Triple se refiere a la capacidad de un dispositivo de comunicarse sobre 3 frecuencias de banda.

Bluetooth

Bluetooth es una tecnología de comunicación inalambrica que facilita la transferencia de datos entre dispositivos (por ejemplo, teléfono móvil y un auricular inalambrico). Típicamente, la distancia máxima entre dispositivos con bluetooth esta limitada a alrededor de 10 metros.

C++

C++ es un lenguaje de programación diseñado a mediados de los años 1980 por Bjarne Stroustrup. La intención de su creación fue el extender al exitoso lenguaje de programación C con mecanismos que permitan la manipulación de objetos. En ese sentido, desde el punto de vista de los lenguajes orientados a objetos, el C++ es un lenguaje híbrido.

www.sena.edu.co
SENAComunica

Posteriormente se añadieron facilidades de programación genérica, que se sumó a los otros dos paradigmas que ya estaban admitidos (programación estructurada y la programación orientada a objetos). Por esto se suele decir que el C++ es un lenguaje de programación multiparadigma.

Actualmente existe un estándar, denominado ISO C++, al que se han adherido la mayoría de los fabricantes de compiladores más modernos. Existen también algunos intérpretes, tales como ROOT.

Una particularidad del C++ es la posibilidad de redefinir los operadores (sobrecarga de operadores), y de poder crear nuevos tipos que se comporten como tipos fundamentales.

El nombre **C++** fue propuesto por Rick Mascitti en el año 1983, cuando el lenguaje fue utilizado por primera vez fuera de un laboratorio científico. Antes se había usado el nombre "C con clases". En C++, la expresión "C++" significa "incremento de C" y se refiere a que C++ es una extensión de C.

Certificado Digital
Es un código de cifrado asignado a dos o mas partes por una autoridad de certificación y utilizado para verificar las identidades de estas partes a travnes del intercambio de sus llaves publicas.

Cifrado
El proceso de cifrar sistemáticamente la transmisión de una secuencia de bits para que una persona no autorizada no la pueda descifrar.

EDGE (*Enhanced Data rates for GSM of Evolution*)
Velocidad de Datos Mejorada para Evolucion GSM (EDGE, por sus siglas en ingles) es una tecnología de interfaz de radio que mejora las redes de Sistema Global para Comunicaciones Móviles (GSM) y de Acceso Múltiple por División de Tiempo (TDMA) con la capacidad de competir con las redes celulares de tercera-generación (3G). Las redes EDGE son conocidas frecuentemente como redes 2.75G.

EDGE es el acrónimo para ***E**nhanced **D**ata rates for **G**SM of **E**volution* (Tasas de Datos Mejoradas para la evolución de GSM). También conocida como **EGPRS** (Enhanced GPRS).
Es una tecnología de la telefonía móvil celular, que actúa como puente entre las redes 2G y 3G. EDGE se considera una evolución del GPRS (General Packet Radio Service). Esta tecnología funciona con redes GSM. Aunque EDGE funciona con cualquier GSM que tenga implementado GPRS, el operador debe implementar las actualizaciones necesarias, además no todos los teléfonos móviles soportan esta tecnología.

Firma Digital
Una firma digital le verifica al receptor que el archivo vino de la persona que lo envio y que no ha sido alterado desde que fue firmado.

GPRS
El Servicio General de Radio por Paquetes es un servicio de datos para dispositivos móviles. Esta disponible para ser utilizado con dispositivos que cumplan con los estándares GSM.

www.sena.edu.co
SENAComunica

GPS
El sistema de posicionamiento global es un sistema de navegación por radio basado en satélite que consiste en tres segmentos - la constelación de satélites, la red de control desde tierra y el equipo del usuario. Las personas utilizan GPS en sus dispositivos móviles para aplicaciones de software de navegación.

GSM (Groupe Special Mobile)
Termino corto de Sistema Global para Comunicaciones Móviles, es la plataforma de teléfonos móviles mas utilizada en el mundo.
El Sistema Global para las Comunicaciones Móviles (GSM, proviene de "Groupe Special Mobile") es un sistema estándar, completamente definido, para la comunicación mediante teléfonos móviles que incorporan tecnología digital. Por ser digital cualquier cliente de GSM puede conectarse a través de su teléfono con su computador y puede hacer, enviar y recibir mensajes por e-mail, faxes, navegar por Internet, acceso seguro a la red informática de una compañía (LAN/Intranet), así como utilizar otras funciones digitales de transmisión de datos, incluyendo el Servicio de Mensajes Cortos (SMS) o mensajes de texto.

GSM se considera, por su velocidad de transmisión y otras características, un estándar de segunda generación (2G). Su extensión a 3G se denomina UMTS y difiere en su mayor velocidad de transmisión, el uso de una arquitectura de red ligeramente distinta y sobre todo en el empleo de diferentes protocolos de radio (W-CDMA).

HTC Corporation
HTC Corporation (TSEC: 2498), anteriormente *High Tech Computer Corporation*, es un fabricante de Taiwán de dispositivos portátiles basados en Microsoft Windows Mobile y Google Android.
Fue fundada el 15 de mayo de 1997 como una Original Design Manufacturer (ODM). Hoy en día, HTC ofrece sus propios productos con la marca de HTC, así como apoyando sus productos de marca de operador y sus aliados de fabricante de equipos originales (OEM). HTC también es propietaria de Dopod como una empresa filial.

En junio de 2006, decidió lanzar su propia marca, bajo la que ha continuado fabricando dispositivos basados en Windows Mobile y Android de gran éxito.

IMAP4
El Protocolo de Acceso a Mensajes de Internet es un protocolo de recuperación de mensajes de correo electrónico. Permite una operación eficiente como el descargar solo los datos esenciales reciperando primero el encabezado del correo electrónico antes de descargar realmente el correo.
iOS (sistema operativo)

iOS (anteriormente denominado *iPhone OS*) es un sistema operativo móvil de Apple desarrollado originalmente para el iPhone, siendo después usado en el iPod Touch e iPad. Es un derivado de Mac OS X, que a su vez está basado en Darwin BSD. iOS tiene 4 capas de abstracción: la capa del núcleo del sistema operativo, la capa de "Servicios Principales", la capa de "Medios de comunicación" y la capa de "Cocoa Touch". Todo el sistema se encuentra en la partición "/root" del dispositivo, ocupa poco menos de 500 megabytes.

IP

www.sena.edu.co
SENAComunica

El Protocolo de Internet es un protocolo de comunicación que utiliza una técnica de intercambio-de-paquetes para transmitir datos sobre la Internet.

iPad
El iPad es un dispositivo electrónico tipo tablet desarrollado por Apple Inc. Anunciado el 27 de enero de 2010, se sitúa en una categoría entre un "teléfono inteligente" (*smartphone*) y un portátil, enfocado más al acceso que a la creación de contenido.

iPhone
El iPhone, de la compañía Apple Inc., es un teléfono inteligente multimedia con conexión a Internet, pantalla táctil capacitiva (con soporte multitáctil) y una interfaz de hardware minimalista.

Ya que carece de un teclado físico, contiene uno virtual en la pantalla táctil en orientación tanto vertical como apaisado. El iPhone 3GS dispone de una cámara de fotos de 3 megapixeles y un reproductor de música (equivalente al del iPod) además de software para enviar y recibir mensajes de texto y mensajes de voz. También ofrece servicios de Internet como leer correo electrónico, cargar páginas web y conectividad por Wi-Fi. La primera generación de teléfonos eran GSM cuatribanda con la tecnología EDGE; la segunda generación ya incluía UMTS con HSDPA.

iPod Touch
El iPod Touch es un reproductor multimedia diseñado y distribuido por Apple.
Fue presentado el 5 de septiembre de 2007 en el evento «The Beat Goes On», en ese mismo evento se dio a conocer el uso del «Cover Flow» para los iPods. El iPod touch utiliza una memoria flash de 8, 16, 32 o 64 GB dependiendo del modelo. Incluye el navegador web Safari y la aplicación Mail de Apple.

J2EE
Java EE (Java Platform, Enterprise Edition) o J2EE — orientada a entornos distribuidos empresariales o de Internet.

J2ME
Java ME (Java Platform, Micro Edition) o J2ME — orientada a entornos de limitados recursos, como teléfonos móviles, PDAs (Personal Digital Assistant), etc.

J2SE
Java SE (Java Platform, Standard Edition) o J2SE — para entornos de gama media y estaciones de trabajo. Aquí se sitúa al usuario medio en un PC de escritorio.

Java
Java es un lenguaje de programación orientado a objetos, desarrollado por Sun Microsystems a principios de los años 90. El lenguaje en sí mismo toma mucha de su sintaxis de *C* y *C++*, pero tiene un modelo de objetos más simple y elimina herramientas de bajo nivel, que suelen inducir a muchos errores, como la manipulación directa de punteros o memoria.

www.sena.edu.co
SENAComunica

Las aplicaciones Java están típicamente compiladas en un *bytecode*, aunque la compilación en código máquina nativo también es posible. En el tiempo de ejecución, el *bytecode* es normalmente interpretado o compilado a código nativo para la ejecución, aunque la ejecución directa por hardware del *bytecode* por un procesador Java también es posible.

JRE

El **JRE** (Java Runtime Environment, o Entorno en Tiempo de Ejecución de Java) es el software necesario para ejecutar cualquier aplicación desarrollada para la plataforma Java. El usuario final usa el JRE como parte de paquetes software o plugins (o conectores) en un navegador Web. Sun ofrece también el SDK de Java 2, o JDK (Java Development Kit) en cuyo seno reside el JRE, e incluye herramientas como el compilador de Java, Javadoc para generar documentación o el depurador. Puede también obtenerse como un paquete independiente, y puede considerarse como el entorno necesario para ejecutar una aplicación Java, mientras que un desarrollador debe además contar con otras facilidades que ofrece el JDK.

LTE (Long Term Evolution)

LTE (Long Term Evolution) es un nuevo estándar de la norma 3GPP. Definida para unos como una evolución de la norma 3GPP UMTS (3G) para otros un nuevo concepto de arquitectura evolutiva (4G). De hecho LTE será la clave para el despegue del internet móvil, servicios como la transmisión de datos a más de 300 metros y videos de alta definición, gracias a la tecnología OFDMA serán de uso corriente en la fase madura del sistema.

La novedad de LTE es la interfaz radioeléctrica basada en OFDMA para el enlace descendente (DL) y SC-FDMA para el enlace ascendente (UL). La modulación elegida por el estándar 3GPP hace que las diferentes tecnologías de antenas (MIMO) tengan una mayor facilidad de implementación, esto favorece según el medio de hasta cuadruplicar la eficacia de transmisión de datos.

microSD

Es un estándar para la tarjeta de memoria flash removible usada en teléfonos celulares y otros dispositivos de bolsillo. Las tarjetas microSD son de 15 mm x 11 mm x 1 mm, o alrededor del tamaño de una una.

MMS

El Servicio de Mensajes Multimedia es un método para transmitir mensajes que contienen graficos, videoclips, archivos de sonido y texto sobre redes inalambricas.

Nombre de Dominio

Un nombre de dominio es un nombre único que identifica a un servidor en la Internet o en otra red local. Por ejemplo, el servidor de correo electrónico de su compañia puede tener el nombre de dominio "correo.su-compania.com".

Notebook

Un **computador portátil** u **ordenador portátil** es una computadora personal móvil, que pesa normalmente entre 1 y 3 kg . Las computadoras portátiles son capaces de realizar la mayor parte de las tareas que realizan las computadoras de escritorio, con la ventaja de que son más pequeños, más livianas y tienen la capacidad de operar por un período determinado sin estar conectadas a la electricidad.

Palm, Inc.
Es un fabricante de PDAs y smartphone con sede en Sunnyvale, California responsable de varias de las series más populares de estos productos como las series de PDAs Zire y Tungsten, los smartphones Treo,TX y el LifeDrive. Anteriores líneas de productos incluyen la Palm Pilot, Palm III, Palm V y Palm VII. Mientras que sus dispositivos más antiguos corren Palm OS Garnet, cuatro modelos Treo corren Windows Mobile. A principios de 2009 Palm anunció un nuevo sistema operativo, Palm webOS, que se espera sustituya al Palm OS Garnet. En abril de 2010, Palm fue comprada por Hewlett-Packard por 1.200 millones de dólares.

Palm webOS
Palm webOS es un sistema operativo multitarea para sistemas embebidos basado en Linux, desarrollado por Palm, Inc., ahora propiedad de Hewlett-Packard Company, el cual fue presentado al público en el Consumer Electronics Show de Las Vegas el 8 de enero de 2009 junto con el Palm Pre. El Palm Pre y webOS fueron lanzados el 6 de junio de 2009. Un segundo dispositivo utilizando este sistema, el Palm Pixi, fue lanzado el 15 de noviembre de 2009.

PDA
PDA, del inglés *personal digital assistant (asistente digital personal)*, es un computador de mano originalmente diseñado como agenda electrónica (calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios) con un sistema de reconocimiento de escritura.

Hoy en día (2010) estos dispositivos, pueden realizar muchas de las funciones que hace una computadora de escritorio (ver películas, crear documentos, juegos, correo electrónico, navegar por Internet, reproducir archivos de audio, etc.) pero con la ventaja de ser portátil.

POP3
El Protocolo de Oficina de Correos version 3 es un correo electronico de un servidor remoto sobre una conexion de Internet.

Perfil A2DP
El perfil de distribución avanzada de audio es una especificación de la manera en que dos dispositivos Bluetooth pueden transmitir y recibir transmisiones de secuencias de audio de alta calidad. El A2DP permite la transferencia de una secuencia de audio estéreo de 2 canales uni-direccional, como música de un teléfono móvil hacia unos auriculares.

Podcast
Un podcast es un tipo de publicación de Internet para medios de Audio o Vídeo. Los podcasts son típicamente lanzados en episodios. Si usted se suscribe a un podcast en particular entonces recibirá nuevos episodios de audio o vídeo tan pronto como sean publicados.

RDS
Es un protocolo de comunicación que estandariza ciertos tipos de información enviada a través de emisiones de radio FM.

RSS

www.sena.edu.co
SENAComunica

La Distribución Realmente Sencilla (RSS, por sus siglas en ingles) se refiere a un protocolo de Internet usado para distribuir información frecuentemente actualizada, como una bitácora de Internet, emisiones de audio o vídeo y titulares de noticias. Los usuarios de Internet se pueden suscribir a transmisiones de RSS poder obtener información actualizada en su dispositivo móvil o computadora del hogar.

SDIO
Las tarjetas de Entrada Salida Digital Seguras pueden usarse para expandir los limites de la memoria flash de un dispositivo.

SIM
El Modulo de Identificación del Subscriptor es una tarjeta inteligente programable pequeña que contiene una llave de identificación de un subscriptor a un servicio celular. La tarjeta SIM contiene códigos que identifican a un subscriptor en un servicio móvil digital y los detalles de los servicios especiales que el subscriptor haya elegido utilizar. La tarjeta SIM puede estar fija dentro del teléfono o ser removible (permitiendo a usuarios cambiar de teléfono sin tener que cambiar su subscripcion). La tarjeta SIM es la llave para la seguridad en las redes del Sistema Global para Comunicaciones Móviles (GSM).

SMS
El Servicio de Mensajes Cortos, también llamado "mensajería de texto", es una forma para los dispositivos móviles de enviar y recibir mensajes cortos de texto.

Streaming
Streaming, o transferencia de secuencias, se refiere a las transmisiones de audio o vídeo digital a través de Internet. Los datos de sonido e imagen son enviados como una transferencia de secuencias, o un "stream", de ahi el termino "streaming". La ventaja fundamental del streaming es que los usuarios pueden ver o escuchar los archivos de medios conforme se están recibiendo, sin tener que esperar a que se terminen de descargar.

Sincronizacion
La sincronización se refiere a la actualización de un conjunto de datos en dos ubicaciones. Los cambios en la información son copiados de una ubicación a otra y viceversa, de modo que ambas ubicaciones, por ejemplo su teléfono y su PC, tengan información idéntica.

Sensor-G
El sensor-G detecta la posicion y movimiento de su dispositivo. Esto ayuda a orientar la pantalla a la vista vertical u horizontal en base a la forma en que esta sujetando su dispositivo. El sensor-G tambien puede usarse en juegos como un tipo de accion de control y otras aplicaciones que requieren del movimiento como entrada de datos.

SubNotebook
Una **subportátil**, del inglés *subnotebook* (también conocido como UMPC, *Ultra Mobile PC*, o netbook) es una computadora portátil más pequeña y liviana, con la mayoría de sus características. La denominación suele aplicarse a equipos que operan versiones completas de sistemas operativos de escritorio como Windows o GNU/Linux, en vez de sistemas específicos

www.sena.edu.co
SENAComunica

como Windows CE o Palm OS. Intel ha re-introducido el término *netbook* para referirse a este tipo de computadoras, dado que se utilizan casi exclusivamente para navegar por Internet; sin embargo, "Netbook" fue registrado como marca por la empresa Psion en los Estados Unidos para comercializar computadoras portátiles. También suele llamárselas con la sigla UMPC (Ultra-Mobile PC o PC Ultra Móvil) aunque éste es un término más abarcador que incluye a las computadoras de menor tamaño como *handhelds* y que no necesariamente ejecutan software de escritorio.

Symbian OS

Symbian es un sistema operativo que fue producto de la alianza de varias empresas de telefonía móvil, entre las que se encuentran Nokia, Sony Ericsson, Psion, Samsung, Siemens, Arima, Benq, Fujitsu, Lenovo, LG, Motorola, Mitsubishi Electric, Panasonic, Sharp, etc. Sus orígenes provienen de su antepasado EPOC32, utilizado en PDA's y Handhelds de PSION.

El objetivo de Symbian fue crear un sistema operativo para terminales móviles que pudiera competir con el de Palm o el Windows Mobile de Microsoft y ahora Android de Google Inc. y iOS de Apple Inc..

Tablet PC

Un Tablet PC es una computadora portátil en el que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o Multitáctil, el usuario, puede utilizar una pluma stylus para trabajar con el ordenador sin necesidad de teclado físico, o mouse

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System)

El Sistema de Telecomunicaciones Móviles Universal es una plataforma de redes de telefonos celulares. Es una de las tecnologias 3G.

Sistema Universal de Telecomunicaciones Móviles (Universal Mobile Telecommunications System - UMTS) es una de las tecnologías usadas por los móviles de tercera generación (3G, también llamado W-CDMA), sucesora de GSM, debido a que la tecnología GSM propiamente dicha no podía seguir un camino evolutivo para llegar a brindar servicios considerados de Tercera Generación.

VGA

La Formacion de Graficos de Video se refiere a la resolucion de pantalla de 640 x 480 pixeles.

WCDMA

El Acceso Multiple por Division de Codigo de Banda Ancha (WCDMA, por sus siglas en ingles) es un protocolo para transmitir datos en una red celular 3G.

Windows Mobile

Es un sistema operativo, junto con algunas aplicaciones basicas, creado por Microsoft para telefonos moviles y otros dispositivos de bolsillo. Los celulares usan dos variedades de plataforma Windows Mobile: Windows Mobile Professional es usado en telefonos celulares que tienen una pantalla tactil; Windows Mobile Standard es usado en telefonos celulares que no tienen una pantalla tactil.

Wi-Fi

El termino corto para 'fidelidad inalambrica' es un termino para ciertos tupos de redes inalambricas de area local (WLAN, por sus siglas en ingles) que utilizan especificaciones que se ajustan a tecnologias IEEE 802.11. Muchos aeropuertos, hoteles y otros servicios ofrecen acceso publico a redes Wi-Fi para que la gente pueda conectarse a Internet y recibir correos electronicos mientras estan de viaje. Estas ubicaciones son conocidas como puntos de acceso.

WVGA
La Formacion de Graficos de Video Ancha se refiere a la resolucion de pantalla de 480 x 800 pixeles.

5. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

https://www.emprendedorenlanube.com/articulos-ecomo/pasos-para-reparar-un-celular.php

https://techlandia.com/danar-telefono-como_270165/

https://okdiario.com/curiosidades/como-funciona-telefono-movil-892811#:~:text=En%20esencia%2C%20un%20tel%C3%A9fono%20m%C3%B3vil,una%20o%20m%C3%A1s%20antenas%20repetidoras.

https://okdiario.com/curiosidades/como-funciona-telefono-movil-892811#:~:text=En%20esencia%2C%20un%20tel%C3%A9fono%20m%C3%B3vil,una%20o%20m%C3%A1s%20antenas%20repetidoras.

CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor	**Juan Fernando Rincón M.**	**Instructor**	**SENA – CESGE**	**Octubre 2020**

7. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor					










Todo sobre las
memorias RAM





PROGRAMACION DE FICHAS SOFIA PLUS

Instructor	Nro Ficha	Tipo Evento (Formación - Homologo - Productiva)	Modalidad Técnico / Académico	Fecha Inicio (dd-mm-aaaa)	Fecha Fin (dd-mm-aaaa)	Hora Inico	Hora Fin	L
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477550	Formacion	Técnico	3/05/2023	31/05/2023	12:00	17:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477549	Formacion	Técnico	5/05/2023	26/05/2023	6:00	11:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2478709	Formacion	Academico	4/05/2023	26/05/2023	12:00	17:30	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477626	Formacion	Academico	1/05/2023	30/05/2023	12:00	17:30	X
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2701092	Apoyo Pedagogico	Privado	29/05/2023	29/05/2023	7:00	11:00	X
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477549	Homologo	Técnico	8/05/2023	8/05/2023	7:00	9:00	X
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477550	Homologo	Técnico	9/05/2023	9/05/2023	7:00	9:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477626	Homologo	Academico	10/05/2023	10/05/2023	7:00	11:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2478709	Homologo	Academico	11/05/2023	11/05/2023	7:00	11:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477549	Productiva	Técnico	15/05/2023	15/05/2023	7:00	11:00	X
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477550	Productiva	Técnico	16/05/2023	16/05/2023	7:00	11:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2477626	Productiva	Academico	17/05/2023	17/05/2023	7:00	11:00	
Gustavo A. Villamizar Ortiz	2478709	Productiva	Academico	18/05/2023	18/05/2023	7:00	11:00	

Tener presente dar la información por fila, indiferente el tipo de evento que sea (Formación, Homolgo o Productiva)

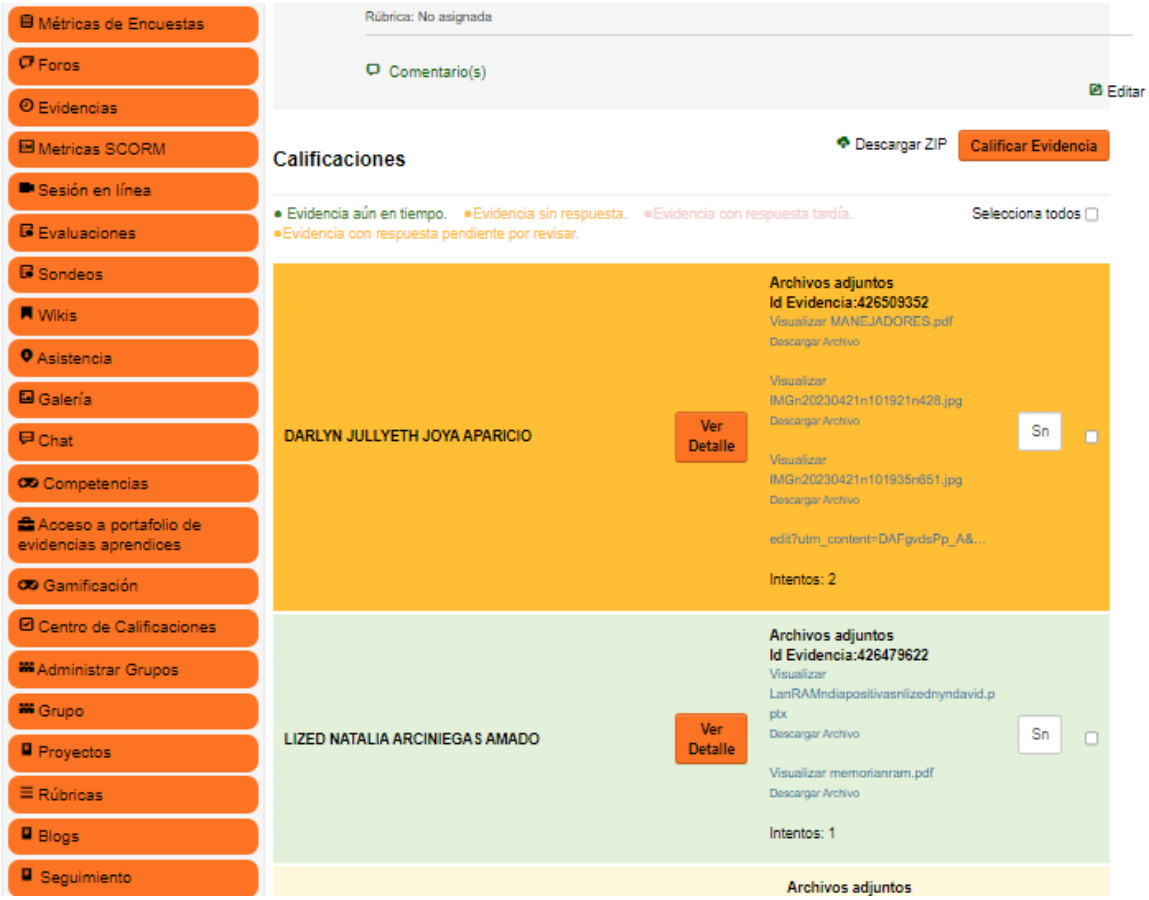
M	Mi	J	V	S	Ambiente	Actividad
	X				Vicente Azuero 11 -2	Desarrollo de habilidades en el uso de las h
			X		Vicente Azuero 11 -1	Desarrollo de habilidades en el uso de las h
		X	X		Facundo Navas 11	Desarrollo de habilidades en el uso de las h
X					Nieves Cortez 11	Desarrollo de habilidades en el uso de las h
					San Luis Gonzaga 10	Seguimiento al programa con homologos
					Vicente Azuero 11 -1	Apoyo Pedagógico Homólogo
X					Vicente Azuero 11 -2	Apoyo Pedagógico Homólogo
	X				Nieves Cortez 11	Apoyo Pedagógico Homólogo
		X			Facundo Navas 11	Apoyo Pedagógico Homólogo
					Vicente Azuero 11 -1	Seguimiento Etapa Prodcutvia
X					Vicente Azuero 11 -2	Seguimiento Etapa Prodcutvia
	X				Nieves Cortez 11	Seguimiento Etapa Prodcutvia
		X			Facundo Navas 11	Seguimiento Etapa Prodcutvia

Compentecia	Resultados Aprendizaje	Horas
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	25
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	20
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	44
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	44
Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico	ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE	4
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	2
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	2
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	4
Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades d	ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMA	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL S	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL S	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL S	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA	APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL S	4

165

2477549

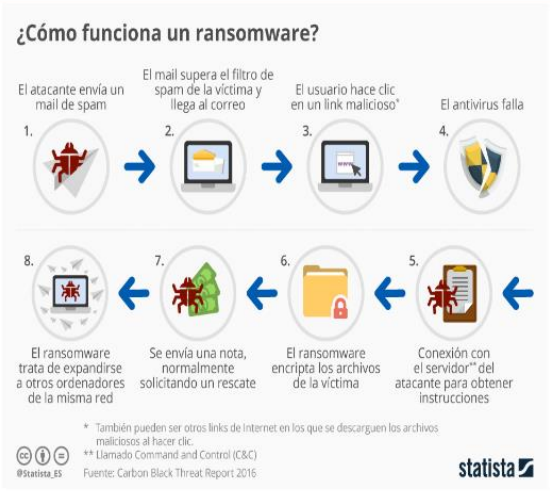

Sesión en línea
Evaluaciones
Sondeos
Wikis
Asistencia
Galería
Chat
Competencias
Acceso a portafolio de evidencias aprendices
Gamificación
Centro de Calificaciones
Administrar Grupos
Grupo
Proyectos
Rúbricas
Blogs
Seguimiento
Configuración
Colaboradores
Búsqueda avanzada
GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ
Fecha de Inicio: 21 de Abril del 2023
Asunto: Terma Exposición
Espacio disponible para subir las evidencias relacionadas con las exposiciones asignadas a cada uno.
Evidencia
Fecha de entrega: 31 de Mayo del 2023 a las 7:54am
Ver Evidencia
0 Me gusta
0 Comentario(s)
GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ
Fecha de Inicio: 17 de Marzo del 2023


Métricas de Encuestas
Foros
Evidencias
Metricas SCORM
Sesión en línea
Evaluaciones
Sondeos
Wikis
Asistencia
Galería
Chat
Competencias
Acceso a portafolio de evidencias aprendices
Gamificación
Centro de Calificaciones
Administrar Grupos
Grupo
Proyectos
Rúbricas
Blogs
Seguimiento
Rúbrica: No asignada
Comentario(s)
Editar
Calificaciones
Descargar ZIP
Calificar Evidencia
Evidencia aún en tiempo.
Evidencia sin respuesta.
Evidencia con respuesta tardía.
Evidencia con respuesta pendiente por revisar.
Selecciona todos
DARLYN JULLYETH JOYA APARICIO
Ver Detalle
Archivos adjuntos
Id Evidencia:426509352
Visualizar MANEJADORES.pdf
Descargar Archivo
Visualizar IMGn20230421n101921n428.jpg
Descargar Archivo
Visualizar IMGn20230421n101935n651.jpg
Descargar Archivo
edit?utm_content=DAFgwdsPp_A&...
Intentos: 2
Sn
LIZED NATALIA ARCINIEGAS AMADO
Ver Detalle
Archivos adjuntos
Id Evidencia:426479622
Visualizar LanRAMndiapositivasnlizednyndavid.pptx
Descargar Archivo
Visualizar memorianram.pdf
Descargar Archivo
Intentos: 1
Sn
Archivos adjuntos

OSCAR JHESIT LANDINEZ HERRERA	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:410729957** Visualizar DOCn20230323nWA0006n.pdf Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
JUAN JOSE BLANCO DUARTE	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:410703467** Visualizar actividadnsena.pdf Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
JEILYS VERGARA FIGUEROA	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:408002835** Visualizar Actividadnsistema.docx Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
YUSNERLY QUINTERO OCAÑA	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:407990695** Visualizar mantenimientonpreventivonynpredictivondenhardware.pdf Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
MICHELL VALENTINA HERNANDEZ HOYOS	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:407959175** Visualizar MANTENIMIENTOnPREVENTIVOnYnPREDICTIVOnDEnHARDWARE.pdf Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
DANIEL SANTIAGO APARICIO OVIEDO	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:407375735** Visualizar MANTENIMIENTOnPREVENTIVOnYnPREDICTIVOnDEnHARDWARE.pdf Descargar Archivo Intentos: 1	Sn
BREITHNER ASDLEY REYES RICO	Ver Detalle	**Archivos adjuntos** **Id Evidencia:407311800** Visualizar Screenshotn20230309n155959nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n160125nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n160541nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n155619nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n155800nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n155216nChrome.jpg Descargar Archivo Visualizar Screenshotn20230309n155227nChrome.jpg Descargar Archivo	Sn

Asunto: AN12023





Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 08

NUMERO DE FICHA: 2478705 - Fecundo

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: Gastao A. Villamizar **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 88030156

FECHA INICIO REPORTE: 1-4-2023 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 30-4-2023

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	TIPO Y No. DOCUMENTO APRENDIZ	NOMBRE DEL APRENDIZ	FIRMA APRENDIZ	FIRMA DE QUIEN VALIDA HORAS IMPARTIDAS	OBSERVACIONES
14-4-2023	12:30	18:00	5S	LESLY VALENTINA CALDERON R	1096538490	LESLY VALENTINA CALDERON	LESLY CALDERON		
13-4-2023	12:30	18:00	5S	Uso de herramientas ofimaticas P.P.-Ex-	64606314	Laura Lopez	Laura Lopez		
20-4-2023	12:30	18:00	5S	Uso herramientas ofimat.	1033911793	Jhon Edec M	Jhon Moreno		
21-4-2023	12:30	18:00	5S	para la optimizacion de labor	1049618114	Laura Nava	Laura Nava		
27-4-2023	12:30	18:00	5S	Desarrollo de habilidad.	1116787163	Yusneily Quintero	Yusneily Q.		
28-4-2023	12:30	18:00	5S	en el uso de	1.099.771.528	Daniel Aparicio	Daniel		
4-5-2023	12:30	18:00	5S	herramientas ofimaticas	1099363985	Oscar Landinez	Oscar L.		
5-5-2023	12:30	18:00	5S	para aplicacion en el	1098635480	Michell Hernandez	Michell Hernandez H.		
11-5-2023	12:30	18:00	5S	entorno laboral y	1095977950	Jhon moreno	Jhon moreno		
12-5-2023	12:30	18:00	5S	productivo.	1043138519	andres felipe molina lopez	andres felipe M		
TOTAL HORAS									

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINACION ACADEMICA

FIRMA INSTRUCTOR

SENA

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 08

NUMERO DE FICHA: 2477543- Diurno

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : Gustavo A. Valencia **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 88032456

FECHA INICIO REPORTE: 1-4-2023 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 30-4-2023

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	TIPO Y No. DOCUMENTO APRENDIZ	NOMBRE DEL APRENDIZ	FIRMA APRENDIZ	FIRMA DE QUIEN VALIDA HORAS IMPARTIDAS	OBSERVACIONES
3-4-2023	12:00	17:30	5S5	Desarollo de habilidad.	T.I 1095916-614	susan sepulveda		susan sepulveda	
4-4-2023	12:00	17:30	5S	en el uso de	C.C 1097490178	Catalina Paez		catalina paez	
10-4-2023	12:00	17:30	5S	herramientas ofimaticas	T.I 1097098897	Melissa Ardila		melissa Ardila	
11-4-2023	12:00	17:30	5S	Para la optimizacion	T.I 1095916614	susansepulveda		susan sepulveda	
17-4-2023	12:00	17:30	5S	de las labores propi	C.C 1097490178	catalina Paez		Catalina Paez	
18-4-2023	12:00	17:30	5S	del Tecnico en gestion	T.I 1095916614	susan sepulveda		susan sepulveda	
24-4-2023	12:00	17:30	5S	Desarollo de habilidades	T.I 1097098847	Melissa Ardila	melissa Ardila		
25-4-2023	12:00	17:30	5S	en el uso de herramient.	TI 1046398654	Yaidis Cardenas	Yaidis	Yaidis Cardenas	
2-5-2023	12:00	17:30	5S	ofimaticas para su	TI 1097098465	Sara Ortiz	Sara	Sara Ortiz	
8-5-2023	12:00	17:30	5S	aplicados en el	C.C 1097490178	catalina Paez	Catalina		

TOTAL HORAS

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINACION

FIRMA INSTRUCTOR

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : _____ **No. DE IDENTIFICACIÓN:** _____

FECHA INICIO REPORTE: _____ **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** _____

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
9-5-2023	12:30	17:00	5S	gestor productivo.		1046398654	Yaidis Cardenas	Yaidis Cardenas	
15-5-2023	12:30	17:00	5S	Habilidades en el uso de		1097098824	Gress Rodriguez		
16-5-2023	12:30	17:00	5S	herramientas ofimáticas		1046398654	Yaidis Cardenas	Yaidis Cardenas	

TOTAL HORAS

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

FIRMA INSTRUCTOR

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 08

NUMERO DE FICHA: 2477550 Vicente

NOMBRE DEL INSTRUCTOR: Gustavo A. Villamizar. **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 88030156

FECHA INICIO REPORTE: 1-4-2023 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 30-4-2023

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	TIPO Y No. DOCUMENTO APRENDIZ	NOMBRE DEL APRENDIZ	FIRMA APRENDIZ	FIRMA DE QUIEN VALIDA HORAS IMPARTIDAS	OBSERVACIONES
5-04-2023	12:30	17:00	5	Desarrollo de habilidades	1142714746	Gabriel Prada			
12-04-2023	12:30	17:00	5	en el uso de herramientas	1090064472	Angelica Augusta			
19-04-2023	12:30	17:00	5	para aplicación en el entorno	1095	Ana tovar			
26-4-2023	12:30	17:00	5	Desarrollo de habilidades	1142714746	Gabriel Prada			
27-4-2023	12:30	17:00	5	en el uso de herramientas	1095799176	JOSE DE [illegible]			
3-5-2023	12:30	17:30	5	TIC, para aplicación	[illegible]	[illegible]			
10-5-2023	12:30	17:30	5	en el ambiente laboral	1097896653	Juan David Bautista			
17-5-2023	12:30	17:30	5	y productivo	[illegible]	[illegible]			

TOTAL HORAS

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINACION ACADEMICA

FIRMA INSTRUCTOR

SENA

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 08

NUMERO DE FICHA: 2477549 Vicente

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : Castro A. Villamizar **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 88030156

FECHA INICIO REPORTE: **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:**

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	TIPO Y No. DOCUMENTO APRENDIZ	NOMBRE DEL APRENDIZ	FIRMA APRENDIZ	FIRMA DE QUIEN VALIDA HORAS IMPARTIDAS	OBSERVACIONES
14-04-2023	06:00	11:00	5	Aplicación herramientas ofimá	1095776397	María Correa	María.		
21-04-203	06:00	11:00	5	Para el desarrollo de Habil	1043158411	Algodo Raez			
28-4-2023	06:00	11:00	5	en el entorno laboral	1127574607	Yereana Benner			
5-5-2023	06:00	11:00	5	y productos,	1095776397	María Correa	María		
12-5-2023	06:00	11:00	5	Desarrollo ofimáticos	1097099974	Edwin Paez	edwin		
TOTAL HORAS									

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINACION ACADEMICA

FIRMA INSTRUCTOR

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/05/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/05/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2701092 - SISTEMAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA RED FÍSICA DE DATOS SEGÚN DISEÑO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO A REALIZAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2477550 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE COMPUTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO A REALIZAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REPARAR DISPOSITIVOS MÓVILES DE ACUERDO CON MANUALES DE SERVICIO Y PARÁMETROS FUNCIONALES

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 31,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2477549 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE COMPUTO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO A REALIZAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REPARAR DISPOSITIVOS MÓVILES DE ACUERDO CON MANUALES DE SERVICIO Y PARÁMETROS FUNCIONALES
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 25,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2478709 - SISTEMAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA RED FÍSICA DE DATOS SEGÚN DISEÑO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO A REALIZAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 46,50

FICHA DE APRENDIZAJE:	2477626 - SISTEMAS.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA RED FÍSICA DE DATOS SEGÚN DISEÑO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESPECIFICAR LOS RECURSOS PARA EL MANTENIMIENTO DE EQUIPOS DE CÓMPUTO, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO A REALIZAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 53,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	160,40

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

INFORME POSCUENTA MARZO 2023

Girón, 19 de mayo de 2023

Señor (a)
JOHANNA ALEXANDRA GÓMEZ SANTOS
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4603431
Coordinadora Académica - Articulación con la Media - Seguimiento Etapa Productiva - Poblaciones Especiales - Formación Virtual Complementaria
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

Asunto: Informe pos-cuenta de ejecución contractual Mes Abril del año 2023

Gustavo Alonso Villamizar Ortiz, identificado con C.C. 88030156; en calidad de contratista del CIMI, contrato CO1.PCCNTR.4603431/2023, relaciono las actividades desarrolladas **desde el 19 hasta el 30 de abril** del 2023:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación.	Cuadro de planeación de las fichas asignadas	Archivo Planeación de la formación
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o pedagógicas, procesos de selección, diseño de talleres e instrumentos de evaluación, procesos de Registro calificado y autoevaluación, labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria, actividades de inducción y reinducción, procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación nacional e internacional, identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los	Desarrollo de Guías de Aprendizaje en el proceso formativo	Guía de Aprendizaje

	bienes y servicios, promoción del portafolio de servicios.		
3	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	Actividades durante el proceso de formación en las fichas asignadas IE Facundo Navas 2478709, IE Nieves Cortes 2477626, IE Vicente Azuero 2477549 y 2477550	Uso de herramientas TIC durante el proceso

Cordialmente,

Gustavo Alonso Villamizar Ortiz
Contratista
C.c. No. 88.030.156 de pamplona

Recibí a satisfacción:

Johanna Alexandra Gómez Santos
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4603431
Coordinadora Académica - Articulación con la Media - Seguimiento Etapa Productiva - Poblaciones Especiales - Formación Virtual Complementaria

INFORME POSCUENTA MARZO 2023

EVIDENCIA OBLIGACIÓN 1 - Planeación

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	
Denominación del Programa de Formación	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	228185
Nombre del Proyecto	IMPLEMENTACION DE UNA BASE DE DATOS PARA LA GESTION DE MANTENIMIENTO PREVENTIVO PARA LOS RECURSOS TELEINFORMATICOS DE LOS COLEGIOS ELABORAR PLAN DE ACCION INTEGRAL DE SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO PARA EL EQUIPOS DE COMPUTO Y REDES DE DATOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ARTICULADAS
Código del Proyecto	1592376
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	GUSTAVO ALONSO VILLAMIZAR ORTIZ — REGIONAL SANTANDERCENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRA

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES		
			OBTENER LA INFORMACION REQUERIDA POR SU ESPECIALIDAD UTILIZANDO REDES SOCIALES Y HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLOBORATIVO SEGÚN LAS TENDENCIAS DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMINICACION	AA-1 UTILIZA LAS REDES SOCIALES Y LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO COLABORATIVO PROMOCIONANDO LA IDEA DE NEGOCIO AA-2 CREA Y PARTICIPA EN LAS REDES SOCIALES TENIENDO EN CUNTA LAS NORMAS EMPRESARIALES Y ACADEMICAS	32	8	1. AUTOAPRENDIZAJE 2. APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO 4. JUEGO DE ROLES	COMPUTADORES DE ESCRITORIO Y/O PORTÁTILES CON ACCESO A INTERNET, SISTEMAS OPERATIVOS, SOFTWARE DE APLICACIÓN MICROSOFT OFFICE 2013 VIDEOBEAM	N.A	1	CREA REDES SOCIALES EN LA WEB Y PARTICIPA EN ELLAS UTILIZANDO HERRAMIENTAS WEB 2.0.	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS WEB 2.0 CUESTIONARIOS - TEST DE PREGUNTAS SOBRE REDES SOCIALES (EDUCAPLY.COM) DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO – USO DE LAS HERRAMIENTAS TICS. PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO BLOG EMPRESARIAL LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL – PÁGINA WEB EMPRESARIAL. LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL– RED SOCIAL EMPRESARIAL
PLANEACION	DOCUMENTAR Y DISEÑAR UNA DE BASE DE DATOS SOBRE UN SERVIDOR QUE ADMINITRARE Y GESTIONE LOS EQUIPOS DE COMPUTO CONECTADOS A LA RED DE DATOS.	APLICAR HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS, REDES SOCIALES Y COLABORATIVAS DE ACUERDO CON EL PROYECTO A DESARROLLAR	APLICAR HERRAMIENTAS OFIMATICAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE	AA-1 ELABORAR DOCUMENTOS UTILIZANDO EL PROCESADOR DE TEXTO. AA-2 REALIZA INFORMES UTILIZANDO GRAFICAS, MACROS ,TABLAS Y FUNCIONES BÁSICAS DE LA HOJA DE CÁLCULO AA-3 ELABORA PRESENTACIONES APLICANDO LAS FUNCIONES BÁSICAS DE LAS PRESENTACIONES DE DIAPOSITIVAS	80	20	1. AUTOAPRENDIZAJE 2. APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO 4. JUEGO DE ROLES	COMPUTADORES DE ESCRITORIO Y/O PORTÁTILES CON ACCESO A INTERNET, SISTEMAS OPERATIVOS, SOFTWARE DE APLICACIÓN MICROSOFT OFFICE 2013 VIDEOBEAM	N.A	1	UTILIZA HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE TRABAJO COLABORATIVO PARA LA RESOLUCIÓN DE UN PROBLEMA.	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS WEB 2.0 TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS TEST DE PREGUNTAS SOBRE MICROSOFT OFFICE DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO DEL PRODUCTO FINAL – LIBRO DE EXCEL. LISTA DE CHEQUEO PRESENTACIÓN DE INMOBILIARIA CASTILLO LISTA DE CHEQUEO FOLLETO EMPRESARIAL
			CONSTRUIR BASES DE DATOS UTILIZANDO UN SISTEMA DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS RELACIONAL PARA USO PERSONAL EN PEQUEÑAS ORGANIZACIONES	AA-1 CREAR UNA BASE DE DATOS RELACIONAL EN ACCESS, TENIENDO EN CUENTA LOS CONCEPTOS BASES DE DATOS	32	8	1. AUTOAPRENDIZAJE 2. APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.	NA	1	MANEJADOR DE BASE DE DATOS, COMBINADOS CON HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	CUESTIONARIOS - TEST DE PREGUNTAS SOBRE BASE DE DATOS DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO – BASE DE DATOS. TECHNOHOUSE PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO DEL
			1. AUTOAPRENDIZAJE 2. APRENDIZAJE INTERACTIVO. 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO	AA-1 RESOLVER UN PROBLEMA UTILIZANDO UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A EVENTOS	32	8				1	UTILIZA LAS ESTRUCTURAS PROPIAS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A EVENTOS	CONOCIMIENTO: TEST DE PREGUNTAS SOBRE HERRAMIENTAS DIAGRAMA DE FLUJO Y SEUDOCÓDIGO DESEMPEÑO OBSERVACIÓN RUBRICA DE EVALUACIÓN PRODUCTO LISTA DE CHEQUEO ELABORACIÓN DEL PROGRAMA

EVIDENCIA OBLIGACIÓN 2 – Guías Aprendizaje

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:** Técnico en mantenimiento de equipos de computo.
- **CÓDIGO DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN:** 233105
- **NOMBRE DEL PROYECTO:** Presentación de servicios de soporte y mantenimiento a equipos de computo y dispositivos móviles basadas en metodologías de calidad en PYMES.
- **FASE DEL PROYECTO:** ANALISIS
- **ACTIVIDAD DE PROYECTO:** Revisar inventario e identificar el estado de los equipos a intervenir segun manuales técnicos y los requermientos del cliente
- **COMPETENCIA: Reparar dispositivos móviles de acuerdo con manuales de servicio y** parámetros funcionales.
- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:** Planear los recursos para el mantenimiento de dispositivos móviles, de acuerdo con el procedimiento a realizar
- **DURACIÓN DE LA GUÍA:** 10 horas.

2. PRESENTACION

La reparación de móviles se ha convertido en todo un fenómeno DIY (Do-It-Yourself). Piezas como la pantalla, la cámara o la propia carcasa acostumbran a ser componentes que se pueden sustituir por uno mismo con un poco de paciencia y, sobre todo, con las herramientas necesarias.

Las herramientas para reparar móviles que se utilizan en las tiendas o en los servicios de asistencia técnica están al alcance de todo el mundo. De hecho, rara vez se necesita recurrir a herramientas que vayan más allá de un determinado destornillador, una púa de plástico para hacer palanca y dos o tres accesorios más que tienen un precio irrisorio.

Los celulares, como los ordenadores, pueden presentar dos tipos de averías: de carácter software y hardware. En el primer caso, para **reparaciones software**, es imprescindible contar antes de pasar a la reparación con:

- **Manual en detalle** del funcionamiento del modelo del móvil a reparar.
- **Un aplicación de diagnóstico** del celular en cuestión. Generalmente suelen ser Apps que pueden instalarse en un ordenador y, desde el mismo, mediante conexión USB, realizar un análisis del teléfono móvil a nivel software.

El otro tipo de **avería es a nivel *hardware***. Es decir, el *smartphone* no funciona por las siguientes razones:

- Falla el micrófono.
- Falla el altavoz.
- Falla la pantalla.
- Falla el conector de carga.
- Falla la cámara de fotos.
- La batería no carga debidamente o se descarga muy rápidamente.
- Hay daño en la placa base.

Y así otro tipo de averías relacionadas exclusivamente con los componentes *hardware* del teléfono. En la mayoría de los casos no cabe otra opción que **abrir el teléfono**. Dado que los celulares de última generación son más sofisticados que los anteriores, la forma de abrirlos, en muchos casos, requiere de unas **herramientas más modernas**. De forma general, en la imagen de abajo se puede ver un ejemplo de lo estrictamente necesario para abrir un teléfono y poder manipularlo con seguridad:



3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial

Que se caiga el teléfono y se rompa la pantalla puede arruinarle el día a cualquiera. Aunque la mayoría de teléfonos móviles no están diseñados para poder ser reparados por nosotros mismos, con las herramientas adecuadas y un poco de conocimiento nos podemos ahorrar bastante dinero en reparaciones.

INFORME POSCUENTA MARZO 2023





EVIDENCIA OBLIGACIÓN 3 - Técnicas para el desarrollo de la formación

